# GAMENAGAZINE

























LA RIVISTA UFFICIALE DEI NEGOZI 16 GAMES



Il FULL METAL CLAN
presenza fissa nei punti
vendita 16Games, promuovono,
animano gli eventi, partecipano
alle inaugurazioni, il braccio
armato della 16!.

Il FullMetalclan è un gruppo sportivo Laser Tag fondato da amici che condividono lo stesso sport e la stessa passione.

Nasce come clan ristretto per pochi elementi ed ha come linee guida la pratica del laser tag, le tattiche da combattimento.

Il Clan si propone oltre all'attività sportiva anche quella di promozione, partecipando ad eventi e fiere.





#### SIMULAZIONE DI GUERRA CON TECNOLOGIA AD INFRAROSSO

Il Laser Tag o Laser Game è un gioco di squadra basato sulla simulazione militare. L'attività simula, tramite attrezzature apposite, combattimenti con repliche fedeli di armi da fuoco, derivate dalle armi da softair, in ambientazioni varie, da quelle urbane a luoghi boschivi, tra squadre avversarie che devono conquistare obiettivi prefissati.

Il gioco è innocuo e non violento (è vietato il contatto fisico con l'avversario e l'uso di qualsiasi arma o oggetto che potrebbe recare danno all'avversario). Ogni giocatore è munito di un'arma a raggi infrarossi (totalmente innocui) collegata a dei sensori posti generalmente sul capo o sul corpo.

L'obiettivo del giocatore è quello di sparare a tali sensori fino all'eliminazione dell'avversario che sarà inequivocabile poiché manifestata dall'accensione dei suddetti sensori e dal suono di una sirena. Il primo kit laser tag in Italia si è sviluppato a Salerno dove i primi club hanno dato il via sul territorio Nazionale alla disciplina dettando gli standard.

La Full Metal Clan usa la tecnologia salernitana RedRay Iretag i primi per ora a commercializzare e diffondere il sistema molto sofisticato.







LA RIVISTA UFFICIALE DEI NEGOZI 16 GAMES

### **NEWS**



#### Titoli Esclusivi Sony

Direttamente dal blog ufficiale PlayStation la Sony pubblica la lista dei suoi

titoli in esclusiva ben 20, ecco la lista:

Ar tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel (marzo, 2011) Hyperdimension Neptunia (febbraio, 2011)

The Ico and Shadow of the Colossus Collection

(primavera, 2011) inFAMOUS 2 (2011) Journey (2011)

Killzone 3 (22 febbraio, 2011)

The Last Guardian (autunno, 2011)

LittleBigPlanet 2 (18 gennaio, 2011)

MLB 11 The Show (8 marzo, 2011)

MotorStorm Apocalypse (primavera, 2011)

No More Heroes: Heroes' Paradise (autunno, 2011)

PixelJunk Shooter 2 (2011)

PlayStation Move Heroes (primavera, 2011)

Ratchet & Clank: All 4 One (autunno, 2011)

Resistance 3 (6 settembre, 2011)

SOCOM 4 (2011) Sorcery (2011)

Twisted Metal (2011)

UNCHARTED 3: Drake's Deception (1 novembre, 2011)

Yakuza 4 (15 marzo, 2011)



#### Pokemon Black & White: data ufficiale d'uscita

Official Nintendo Magazine ha ufficializzato la data d'uscita, per il mercato europeo, di Pokemon Bianco e Nero (Black and White) per Nintendo DS sarà disponibile in dal prossimo 4 Marzo. Le novità più evanti le avremo riguardanti la una nuova visuale di gioco, molto più dinamica rispetto ai capitoli precedenti, sui personaggi, con l'introduzione di nuovi protagonisti, e a livello di menù e strumenti, con diverse nuove opzioni per giocare.



#### Final Fantasy IV Complete Collection: data e prezzi

Il 24 Marzo Square Enix pubblicherà Final Fantasy IV Complete Collection. L'uscita, in esclusiva per PSP, di questa collezione comprende Final Fantasy IV e lo spin-off The After Years, ed è per ora limitata solo per il Giappone e sarà disponibile in tre diverse versioni.

La versione standard su UMD costerà 5980 Yen (circa 55 Euro), mentre la versione scaricabile sarà venduta a 4980 Yen (circa 45 Euro). Infine i fan più accaniti della tanto amata saga potranno acquistare a 9455 Yen (circa 86 Euro) una Collector's Edition del gioco contenente anche un libro, una piccola guida strategica del gioco, un CD con la colonna sonora e diversi artwork.



#### Un fucile da combattimento per il MOVE

Riprendendo l'idea del Playstation Move Sharp Shooter, l'azienda specializzata nella costruzione di periferiche per i videogiochi, la CTA Digital, ha annunciato lo sviluppo dell'Assault Rifle Controller.

Come si vede dall'immagine, si tratta di una riproduzione molto fedele di un fucile d'assalto, con tanto di mirino e caricatore, nel quale sarà inserita la periferica Move. L'accessorio sarà presentato a Las Vegas la prossima settimana durante il Consumer Electronics Show (CES).

Ci sarà da divertirsi.



#### **Call Of Duty Black Ops**

Dal primo Febbraio 2011 sarà scaricabile sul Marketplace di Xbox Live il primo Map Pack per Call Of Duty Black Ops. Tale contenuto includerà le mappe Berlin Wall, Discovery, Stadium e Kowloon. Tale DLC sarà disponibile anche per PC e PS3, ma al momento, non ci sono notizie riguardanti le future modalità di download.



#### Catherine

Katsura Hashino, leader del Persona team e direttore di "Catherine", ha inserito un commento molto allettante nel suo blog: "credo che il prossimo anno saremo in grado di annunciare vari titoli." Al momento l'unico progetto presentato è Catherine, affascinante e succulento titolo in uscita, ma è previsto anche un piano per assumere altro personale ed arricchire ulteriormente di talento lo studio. Attendiamo fiduciosi i prossimi annunci.



#### Final Fantasy IV Complete Collection: data e prezzi

Square-Enix, ad un anno dalla pubblicazione di Kingdom Hearts: Birth by Sleep. propone una nuova versione denominata "Final Mix".

Come accaduto con Final Fantasy X-2, Final Fantasy XII, Kingdom Hearts e Kingdom Hearts II e solo ora è giunto il turno di Kingdom Hearts: Birth by Sleep.

Entro la fine del mese Square-Enix pubblicherà nel continente giapponese Kingdom Hearts: Birth By Sleep: Final Mix. Nella "nuova" versione del gioco i giocatori potranno assistere a un numero maggiore di cut-scene, un leggero miglioramento delle animazioni nel corso delle stesse e potranno sfruttare un'interessantissima opzione di gioco denominata "Theatre"; al momento non è stata rivelata la presenza di nuovi boss e nuove aree di gioco.

In passato, i Final Mix di Square-Enix non sono mai stati rilasciati in Italia, ma visto l'andamento del mercato videoludico non ci stupiremmo di un eventuale colpo di scena. Kingdom Hearts: Birth By Sleep: Final Mix sarà disponibile in Giappone dal 20 gennaio 2011.



#### Classici PS1 presto su PSN

Secondo alcuni rumors che girano sul web, la ESRB, l'ente che si occupa di classificare i videogiochi in Nord America, ha recentemente (ri)valutato alcuni vecchi, ma tanto amati, titoli per Playstation 1 che dovrebbero (ri)vedere la luce sul PSN. La lista di giochi includerebbe titoli come Xenogears, Arc the Lad III, Ridge Racer Type 4, Legend of Mana, Vagrant Story e Threads of Fate; un ritorno al passato che tanti utenti auspicavano da tempo.





LA RIVISTA UFFICIALE DEI NEGOZI 16 GAMES



Super Mario Collector Tin - Mario e Bob Omb altezza dai 5 ai 10 cm

9.85€



Super Mario Collector Tin - Luigi and Paragoomba Figures - Series 1 altezza dai 5 ai 10 cm

**9**,85€



Super Mario Collector Tin - Bullet Bill and Yoshi Figure Series 1

9,85 €



Nintendo Vinyl figure Collection - Toad altezza 13 cm

14,85€



Nintendo Vinyl figure Collection - Mario altezza 13 cm

14,85€



Nintendo Vinyl figure Collection - Goomba altezza 15 cm

19,85€



Nintendo Vinyl figure Collection - Yoshi altezza 15 cm

19,85€



Nintendo Vinyl figure Collection - Donkey Kong altezza 13 cm

14.85 €



Pista Mario Kart go Carrer Wario e Mario lunghezza: 200cm x 112cm

**79**,85€



Pista Mario Kart go Carrer Peace e Mario

79.85€



Puzzle 550 Pezzi Super Mario Galaxy

10,85€



Puzzle 550 Pezzi new Super Mario

10,85€



Super Mario mini figure Collection - Serie 2

21,85€



Super Mario mini figure Collection 2 - Mario

**21**,85€



Super Mario mini figure Collection 2 - Mario altezza 5 cm

Shy Guy Maskass tipo Timido

4,85€

altezza 5 cm **4**,85 €



Super Mario mini figure Collection 2 - Luigi altezza 5 cm

**4**,85 €



Super Mario mini figure Collection 3 - Fire Mario altezza 5 cm

4,85



Super Mario mini figure Collection 3 - Donkey Kong altezza 5 cm

**4**,85 €



Super Mario mini figure Collection 3 - Peach altezza 5 cm

4,85€



Super Mario mini figure Collection 3 - Toad altezza 5 cm

**4**,85€



**Super Mario mini figure Collection 3 - Yoshi** altezza 5 cm

4,85€



Super Mario mini figure Collection 2 - Koopa Troopa Koopa  ${\tt altezza\,5\,cm}$ 

4,85€



### GAMEMAGAZÎNE TOGANIL

LA RIVISTA UFFICIALE DEI NEGOZI 16 GAMES



#### TERHOUSE (XBOX 360)

Segui Rick e la sua misteriosa Terror Mask mentre in modo spietato strappa, taglia e picchia le creature senza cuore che si trovano sulla sua strada, in un'epica avventura per salvare la sua ragazza delle grinfie dello squilbrato Dr. West. Incarnando l'originale aggressività senza limiti del suo omonimo, Splatterhouse unisce combattimenti adrenalinici con elementi horror, creando una originale esperienza di gioco che va oltre i limiti dei tradizionali giochi d'azione, grazie a un livello di gore mai visto e a innovative meccaniche di gioco.

- 'Il ritorno di un Franchise classico Un'innovativa reinvenzione di un classico con una storia originale ispirata da Gordon Rennie (Necronauts, Judge Dredd)
- \* Nemici ridisegnati I vecchi nemici si sono evoluti in orribili mostri di enormi dimensioni incredibilmente dettagliati
- Gore estremo Splatterhouse va oltre il limite, portando il gore e lo shock a livelli estremi con fluidi che scorrono in modo realistico e organi che volano in ogni direzione
- \* Combattimenti martellanti Usa l'ampio set di mosse di Rick, armi improvvisate o attacca sfruttando l'ambiente. Una IA dei nemici unica per distruggere ogni avversario in modo
- \* Sistema di combo "Splatterkills Engaging" che permette di effettuare le macabre Splatterkills, che devastano i tuoi nemici con cruenti e cinematografici effetti. Con il movimento dello stick analogico potrai letteralmente strapparli in pezzi!

Nemici terrificanti e enormi boss rendono la sfida tanto inquietante quanto indimenticabile

- \* Stage differenti e ricche ambientazioni ispirate allo stile di H.P. Lovecraft sono accoppiate con una soundtrack heavy metal di livello mondiale e a colonne sonore personalizzate, mentenendo alta la tensione e la paura
- \* Uso delle armi: armi di ogni tipo per manganellare i mostri dalla classica mazza di legno alle motoseghe, fino alle membra stesse dei nemici!

Dead Nation è uno shoot'em up con visuale a "volo d'uccello" in cui bisogna crivellare tutto ciò che si muove ed evitare gli attacchi nemici. La trama racconta la classica propagazione di un virus che ha trasformato tutti in zombie eccetto due persone, immuni allo stesso, che sono i protagonisti del gioco, Jake McReady e Scarlett Blake, a scelta possiamo utilizzare uno dei due e lo scopo è quello di trovare altri sopravvissuti all'infezione facendoci largo tra i migliaia di zombie che non vedono l'ora di mangiarci e infestano gli scenari. Dalle opzioni possiamo configurare le impostazioni del controller che si presenta di default con comandi classici; gli stick analogici servono per spostare il giocatore e il puntatore dell'arma, con L1 si lanciano le armi secondarie quali granate, mine, molotov, dinamite e razzi; con R1 si spara e l'attacco in mischia è demandato a R2, L2 invece per lo scatto, infine con la croce digitale selezioniamo le armi primarie e secondarie. L'unico vero problema è proprio questo, nelle fasi più concitate è difficile scegliere l'arma a noi più congeniale mentre si scappa e si attacca allo stesso

tempo, serve un po' di pratica e abilità con il pad per gestire il tutto. La mappatura dei tasti tuttavia

è completamente libera, a voi la scelta.

Il gameplay si basa sull'uccidere senza remora ogni cosa che si muove, far uscire il proprio istinto di sopravvivenza è necessario perché ondate di zombie ci aspettano dietro l'angolo e dobbiamo fare uso sfrenato di tutte l'arsenale in nostro possesso. Ma non è tutto qui, sebbene alcune parti sono affrontabili andando avanti fino a raggiungere un checkpoint, la perlustrazione dell'ambiente è importante per raccogliere soldi utili al nostro potenziamento. La torcia, elemento primario del gioco , sempre nelle mani del nostro avatar è funzionale al gameplay. Ci servirà per illuminare il nostro cammino, scovare zombie che si celano nell'ombra o "spiaccicati" ai muri per coglierci di sorpresa, ma anche per trovare sentieri nascosti tra i rottami di scenari quasi post apocalittici e aprire bauli che ci forniscono indispensabili pezzi per la nostra armatura. Per arricchire la struttura di gioco, gli sviluppatori hanno pensato bene di aggiungere una piccola quanto semplice componente di ruolo, con l'upgrade delle armi e l'uso di corazze, queste ultime sono tre tipi ( Armoshell, Esoscheletro e Pro Tuta) per tre parti del corpo (spalle-busto-gambe) e che aumentano rispettivamente tre parametri quali Forza-Resistenza-Agilità. In alcuni punti dei 10 livelli della campagna ci sono delle zone checkpoint all'interno delle quali possiamo fare shopping, aumentare la potenza, il numero di zioni nel caricatore o il raggio d'azione delle nostre armi piuttosto che cambiare i pezzi dell' armatura. La varietà e la quantità delle armi è buona, andiamo dal fucile a pompa al lanciafiamme, dal lanciagranate allo sparalame; così come la varietà dei nemici è alta ci sono zombie scheletrici facili da uccidere, altri più resistenti, i classici "bloomer" pieni di gas che esplodono, altri ancora più cattivi e forti.

Bene anche per quanto concerne il level design, far suonare l'allarme delle macchine (un richiamo a Left 4 Dead) piuttosto che far esplodere le taniche di benzina sparse nelle location è di primaria importanza per l'uccisione di un gran numero di zombie e nelle fasi finali ci sono delle valide soluzioni alternative che danno un po' di varietà, anche se qualcosa in più non avrebbe di certo guastato. Mentre al livello artistico l'atmosfera riprodotta è decisamente ottima, solo un po' monotona nella parte centrale della campagna ma è anche una cosa insita nel genere; un ruolo importante nella creazione del giusto ambiente cupo e macabro è occupato dalla colonna sonora. Questa è un insieme di vari generi quali ambient, industrial e musica orchestrale; va ad esaltare le parti più frenetiche dell'azione con suoni crudi e cruenti mentre per tenere alta la tensione durante le fasi più esplorative e nelle zone buie ci sono le strazianti urla degli zombie a farci compagnia. La colonna sonora va quindi ad incastrarsi in maniera perfetta con quello che avviene su schermo. Dove eccelle il gioco è anche nella parte tecnica; è un gran bel vedere, scenari dettagliati, azione fluidissima nonostante un casino di zombie a schermo ed esplosioni a destra e sinistra nonché degli stupendi effetti di luce.

La longevità del gioco si attesta sulle 5/6 ore circa in singolo a livello Normale ma Dead Nation è forte anche della componente cooperativa sia in locale che online (in due persone massimo) che aumenta di gran lunga la rigiocabilità della campagna che presenta tre livelli di difficoltà più altri due sbloccabili. E' proprio in cooperativa che l'upgrade delle armi ha una forte incidenza, lo sviluppo di diverse armi rende il gameplay vario e libero a diversi approcci pur che ci sia una sincronia di fondo. Il matchmaking (online) purtroppo non funziona benissimo e per ora non è presente nemmeno la chat vocale alla quale gli sviluppatori stanno lavorando, rilasciandola poi tramite una patch; anche i caricamenti dei punteggi al termine di ogni livello sono abbastanza lunghi ma geniale è la classifica online a nazioni che indica in tempo reale il numero di giocatori, le uccisioni di zombie, la propagazione del virus (altro non è che la media delle uccisioni in base alla popolazione di uno stato) e i migliori utenti di ogni nazione più i vari filtri del caso.





### Join us on Facebook



facebook

16 games



Home

**Profilo** 

Trova amici

Account ▼



## DIVENTA FAN E PARTECIPA AI CONTEST GRATUITI OGNI SETTIMANA FANTASTICI PREMI!!!







Apri un negozio di videogiochi nella tua città!

Fai della tua passione un lavoro !

per info

www.16games.it



70 Negozi in tutta Italia



punto vendita